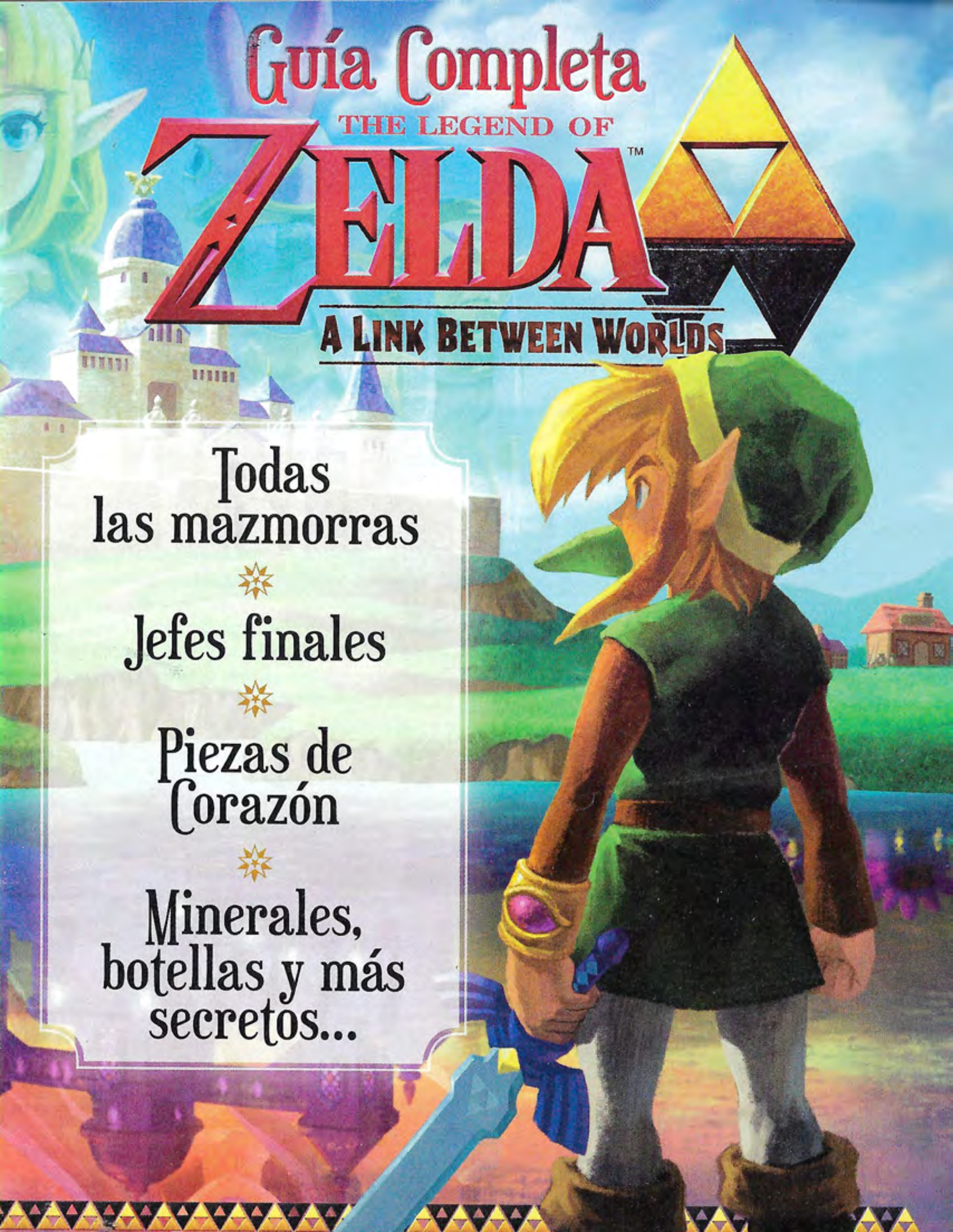

Guía Completa
THE LEGEND OF
ZELDA
TM
A LINK BETWEEN WORLDS
Todas
las mazmorras
Jefes finales
Piezas de
Corazón
Minerales,
botellas y más
secretos...



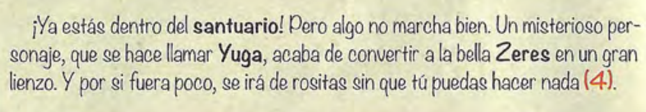


Prólogo

Tras ser testigo de las incesantes pesadillas de nuestro héroe, te despertarás en tu cuarto (1) y acompañarás al pequeño **Guri** hasta la **fragua** de su padre. Por el camino os detendréis a observar la veleta, que guardará tu progreso a lo largo de la aventura. Una vez en la **fragua** recibirás el encargo de devolverle la espada a un **capitán** de la **guardia real del palacio** (2). Espada en mano, dirígete al **Castillo de Hyrule.**

Ya en el castillo un soldado nos dirá que el capitán está en el **santuario** justo detrás del palacio, con una tal **Zeres**. Así que toma el atajo de la izquierda y ve al **santuario**. Tras hacerte con la espada, ve al **cementerio** que está justo a la derecha del **santuario** y mueve la tumba central para descubrir un pasadizo (3).

Coge la **lámpara** que se esconde en el cofre y enciende las dos antorchas a ambos lados de la estancia. La llave que abre la siguiente puerta está al final de la plataforma superior que hay en la sala. Continúa hasta encontrar una habitación con dos argollas que debes agarrar para abrir la siguiente puerta.



¡Ya estás dentro del **santuario**! Pero algo no marcha bien. Un misterioso personaje, que se hace llamar **Yuga**, acaba de convertir a la bella **Zeres** en un gran lienzo. Y por si fuera poco, se irá de rositas sin que tú puedas hacer nada (4).

De vuelta en tu casita, conocerás a **Ravio** , una especie de comerciante que te ha ayudado mientras estabas inconsciente. Antes de partir hacia palacio, **Ravio** te preguntará si puede quedarse en tu casa a vivir. Si respondes que sí, te obsequiará con el **Brazalete de Ravio**. Ahora ya puedes ir al **Castillo de Hyrule** a informar de lo que ha pasado.









1. Templo del Este

Villa Kakariko está a la izquierda de la **fragua**. La casa del maestro **Sahasrahla** viene marcada en el mapa (la última casa arriba a la derecha). Al despertarle nos contará la historia de los **Siete Sabios** (sólo si queremos). Tras hacer sus cábalas, **Sahasrahla** nos encomendará la misión de ir al **Templo de Este** en busca de un tal **Osfala**.

Para poder entrar en el templo necesitarás un **arco**, que **Ravio** te dará gustosamente si le sabes decir qué símbolos había tallados en las columnas de la puerta de acceso al templo **(1)**. Escoge la opción del **arco** y obtendrás tan necesaria herramienta.



Mazmorra

Ya en el interior del templo dispara una flecha al primer interruptor que veas. Sigue de frente hasta cruzar un pasillo procurando esquivar la enormes piedras rodantes. Luego gira a la izquierda y elimina a todos los enemigos para descubrir un cofre con la **brújula de la mazmorra**.

En la zona superior de la estancia, hay un interruptor en el suelo. Acciónalo para abrir una puerta que te llevará a una estancia con un pequeño puzle. Se trata de accionar el interruptor de la derecha y después el de la izquierda con una flecha. Si sigues ese orden te dará tiempo a abrir el cofre con la primera llave . Sal por la izquierda y abre la siguente puerta para subir a la primera planta.

Sitúate en sobre el punto rojo y acaba con los enemigos. Sal por cualquiera de las dos puertas y cruza la siguiente estancia hasta la sala contigua al jefe final. Aquí hay otro pequeño puzle que debes resolver. Apunta al interruptor de la derecha desde un ángulo que te permita alcanzarle . Para el segundo, lanza un jarrón al interruptor que se encuentra más abajo **(2)**.

Cruza la puerta de la derecha y activa los cuatro interruptores centrales para conseguir la **segunda llave**. Vuelve a la estancia anterior y cruza la puerta de la izquierda tras accionar el tercer interruptor con otra flecha. A continuación elimina a los esqueletos y con la **Gran Llave** en tu poder activa los interruptores que quedan.



Jefe Final

En realidad es bastante fácil. Siempre que salga de las paredes dispárale flechas **(3)** hasta que se vuelva a meter. Elimina las hordas de enemigos que envíe y esquiva sus rayos; enseguida verás que se empieza a cansar.
En un arranque de ira, **Yuga** lanzará contra ti su maldición y te convertirás en un sencillo dibujo, pero gracias al **Brazalete de Ravio** volverás a la normalidad.







Post-Mazmorra

Ahora que tienes la nueva habilidad de fundirte con las paredes, atraviesa la grieta que verás en la pared pero sal por la derecha de ésta, de manera que caigas a la altura correcta para alcanzar el otro extremo de la torre. Llegarás a una zona con una plataforma móvil. Cuando veas que se acaba el suelo, fúndete con la pared y sigue avanzando de regreso a la entrada.



2. Torre de Hera

Vuelve a tu casa y comprobarás horrorizado cómo **Ravio** la ha convertido en un bazar. Pero tranquilo, que podrás hacerte con el **Martillo** por el módico precio de 20 rupias.

Dirígete a la **tienda de mineral maestro**, para conocer a **Rosso**, quien nos regalará unos **Guantes de fuerza** con los que podremos levantar pequeñas piedras que bloquean el camino hacia la **Montaña de la Muerte**.

Una vez dentro de la montaña pégate a las paredes para evitar caerte por los agujeros y de paso esquivar la rocas **(1)**.









Mazmorra

Aplasta los troncos que bloquean la entrada y métete en el edificio. Sitúate sobre las columnas y dispara una flecha a los interruptores para poder alcanzar la siguente plataforma. Fusiónate con la pared para evitar las trampas y propúlsate hacia el primer piso con la ayuda del interruptor gigante. Si quieres hacerte con la brújula, búscala en el **cofre de la plataforma central**.

Repite la misma operación, es decir lanza flechas a los interruptores una vez que estés sobre las columnas para hacerte con la **primera llave** **(2)**. Ten mucho cuidado con la plataforma móvil que te toparás más adelante. Cada vez que te encuentres un obstáculo, fusiónate con la pared para sortearlo. Ahora tienes que fundirte con la plataforma que se eleva para alcanzar el siguiente nivel **(3)**.

Ya en la 4ª planta tendrás que hacer que las columnas se eleven hasta llegar a la misma altura que la ventana, y colarte por ella. Coge de nuevo la plataforma móvil hasta la próxima estancia, donde te espera un batallón de enemigos que batir para activar otra plataforma.

En el 6º piso destruye las baldosas resquebrajadas de la esquina superior izquierda de la estancia para llegar hasta la llave que necesitamos **(4)**. Súbete a la siguiente plataforma y martillea el interruptor en el momento oportuno para alcanzar la cornisa.





Por fin hemos alcanzado el 8º piso. En cuanto entres en la torre, no olvides cubrirte con el escudo para que no te dañen las baldosas que saldrán despedidas hacia ti inesperadamente. Acto seguido, súbete a la plataforma que se descubre y habrás alcanzado el 9º nivel en un abrir y cerrar de ojos. Golpea todos los interruptores para que la **plataforma con el interruptor sonriente** descienda. Sigue ascendiendo y obtendrás la **Gran Llave**.

Jefe Final

El reto del jefe de esta mazmorra consiste en **golpear el punto rojo del extremo de su cola** **(5)**. Cada vez que le golpees se moverá más y más rápido hasta volverse completamente loco. Si te empuja fuera de la plataforma, tan sólo tienes que ayudarte de los interruptores para volver al ruedo. Sigue golpeándole hasta destruirlo por completo.

3. Mansión de los Vientos



Ahora toca ir a la Región de los **Zora**, al noreste de **Hyrule**. Allí descubrirás que acaban de robar la **gema pulida** de la reina **Oren**. Para recuperarla, habrá que comprársela al comerciante de **Villa Kakariko** por 200 rupias. Devuelve la gema a la reina zora y te obsequiará con las **Aletas de Zora**. Antes de ir a la **Mansión de los Vientos**, esquina inferior derecha del mapa, también deberás hacerte con el **Báculo del tornado.** Así que ve a tu casa y alquílaselo a **Ravio**.



Mazmorra

Mueve las **aspas del molino con el báculo** para abrir la puerta a la mazmorra. Una vez dentro, encontrarás otro interruptor bajo los jarrones que acciona unos ventiladores. Ponte debajo de la corriente de aire y acciona el báculo. El aire de los ventiladores te impulsará hasta la plataforma superior (1).

En la siguiente estancia, pulsa el interruptor en la esquina inferior derecha y el muro descenderá. Luego sube un nivel y fusiónate con la pared para alcanzar la otra plataforma. Llegarás a una sala con tres enemigos



que deberás derrotar para conseguir **tu primera llave**.

En la sala contigua, además de la brújula, deberás alcanzar la salida contraria, que te lleva a un interruptor rojo situado en la sala anterior. De nuevo activarás un ventilador para alcanzar la plataforma del otro extremo. Para accionar el gran ventilador de la sala principal, ponte en el lado derecho de la estancia y fúndete con la pared para llegar hasta una plataforma con el interruptor.

Si quieres la siguiente llave, pulsa el interruptor rojo bajo los jarrones del lado suroeste de la sala. Da la vuelta por la sala contigua y vuelve donde está la llave. Fusiónate con la pared y alcanza el poste sobre el que está.

Tira sólo de la **argolla izquierda** y activarás una pequeña plataforma móvil a la que deberás subirte usando el báculo. El objetivo será fusionarte con la pared e ir a la plataforma de la izquierda doblando la esquina, donde encontrarás el interruptor que descubre la llave (2).

Para la **Gran llave** tan sólo has de tirar de la argolla situada a la derecha custodiada por dos estatuas.

El puzle de la última sala no es tan complicado como parece. El primer interruptor que has de pulsar es el de la izquierda sobre la primera plataforma. Encima de la plataforma con forma de L pulsa el de la izquierda de nuevo. Después presiona el interruptor que esté encima.

Sigue por el único camino posible y llegarás a una estancia con un interruptor bola y uno rojo vigilado por un cíclope. El primero activa un gran ventilador y el otro la plataforma que te conduce hasta él.

Ya en el último piso, enciende las dos antorchas y elimina a todos los enemigos para proseguir tu camino hasta la última llave.

Jefe Final

La manera de vencer al jefe de la mazmorra es subiéndote a la plataforma usando el báculo. Así podrás **golpear el ojo central** (3). Hecho esto, el enemigo se ocultará sobre una montaña de discos giratorios y seguirá dando vueltas a la habitación. Destruye los discos con la espada para que vuelva a asomar el ojo y repite la misma operación que antes.





4. Castillo de Hyrule







Al conseguir los tres colgantes, el **Maestro Sahasrahla** nos dirá que somos dignos de empuñar la **Espada Maestra,** y nos dirigiremos a los **Bosques Perdidos** en el Noroeste de **Hyrule**. Una vez en los bosques nos saldrán al paso un grupo de fantasmas que nos retarán a un juego: consiste en no perder de vista al fantasma que nos indiquen (1). Si acertamos, pasarán a ser dos fantasmas los que debemos seguir con la mirada y fijarnos por dónde no han salido. Sí exacto, no debemos ir por el camino que hayan tomado cada uno. La última prueba consiste en repetir la misma operación solo que con tres fantasmas. Cada uno tomará un camino distinto de los cuatro posibles así que nosotros debemos coger el cuarto camino que no hayan tomado.

Así llegaremos a un claro del bosque donde se encuentra el pedestal de la **Espada Maestra** (2). Con ella podremos penetrar la barrera del castillo y rescatar a la princesa.



Mazmorra

Una vez dentro, derrota al primer enemigo y sigue avanzando. Lo bueno es que no tendrás que resolver tantos puzles como en anteriores mazmorras. Lo malo es que el camino a través del palacio está infestado de enemigos.

En el tercer piso encontrarás a la princesa **Zelda** acorralada por **Yuga**, quien ha convertido a **Impa** en un precioso cuadro al óleo. Desgraciadamente nuestra querida princesa correrá la misma suerte. Yuga se retirará con su nueva obra en las manos dejando tras de sí a un puñado de esbirros que debemos vencer para seguir avanzando a todo trapo.



Jefe Final

Una vez lleguemos al séptimo piso volveremos a ver a **Yuga** contemplando su fastuosa obra. Tras unas breves palabras se batirá en duelo con nosotros. Al principio usará dos copias de sí mismo para distraernos, así que no pierdas de vista al auténtico **Yuga**. Si te equivocas y no golpeas al verdadero, saldrán esbirros en su lugar que nos dificultarán la tarea (3). Cuando ya haya recibido suficientes espadazos volverá a huir escaleras arriba. Y nosotros tras él, faltaría más.

Post-Mazmorra

Algo se esconde tras la cortina. Rásgala con la espada para descubrir una grieta en la pared (4). Fúndete para penetrar por ella y llegarás al reino oscuro de **Lorule**.
Avanza por el único camino posible para ser testigo de la resurrección del temible **Ganon** a manos de **Yuga,** sin que tú puedas hacer nada para evitarlo (5). Y por si fuera poco el villano logra fusionar su cuerpo con la **Trifuerza del Poder**.





5. Cueva de los Bandidos

Lo primero que hemos de hacer es recopilar información para descifrar la letra de la canción contraseña que nos piden al entrar en la **Cueva de los bandidos**. No obstante nosotros te allanamos el camino. He aquí el orden de las palabras que debes decir: **Camino-Peligroso-Robar**



Mazmorra

Métete en la habitación de la izquierda y trata de mover las estatuas hasta los interruptores que hay en el suelo. El tercero has de pisarlo tú mismo. Sigue avanzando hasta llegar a una sala con dos ventiladores en la pared. De momento olvídalos, no los necesitas para llegar hasta el sótano inferior: puedes tirarte libremente sin que te pase nada.

Usa las cintas móviles para desplazarte a los sitios que no puedas alcanzar. Puedes cambiar su dirección pulsando los distintos interruptores repartidos por la sala. Para activar el interruptor que te saca de esta zona debes coger al enemigo con forma de bomba y lanzarlo hacia la cinta transportadora (1).





Habla con la ladrona y te prestará su ayuda si la liberas. Pulsa el botón rojo y ve hacia la celda que se acaba de abrir. Para abrir la grieta usa al enemigo bomba que tienes al lado. Antes de irte, recuerda que tienes **la brújula de la mazmorra** en la celda contigua a la de la ladrona.

Ve activando los interruptores hasta llegar a la plataforma más alta de la sala (2). Sal por el hueco de arriba y llegarás a una sala completamente a oscuras infestada de monstruos. Elimínalos a todos y obtendrás la tan preciada llave.

En el sótano, fusiónate con la pared y justo cuando estés situado detrás de la pasarela apoyada contra el muro (3), sal de éste y podrás usar la rampa para salvar el abismo. En la sala contigua tira de la argolla para drenar el agua de todo el sótano. Ahora tu nueva amiga podrá seguirte de nuevo.

De vuelta al sótano 2, deja a tu amiga sobre uno de los interruptores para que puedas subir y presionar el segundo. Sigue avanzando por el único camino posible eliminando enemigos. Volverás a la sala de los ventiladores del principio. Pulsa el botón rojo que



acciona el ventilador de la izquierda y a tu amiga le arrastrará la corriente. A continuación haz lo mismo con el otro ventilador.

Sólo nos queda la **Gran Llave**. Acciona los interruptores del fondo de la sala del principio y fusiónate con la plataforma que acabas de accionar.

Jefe Final

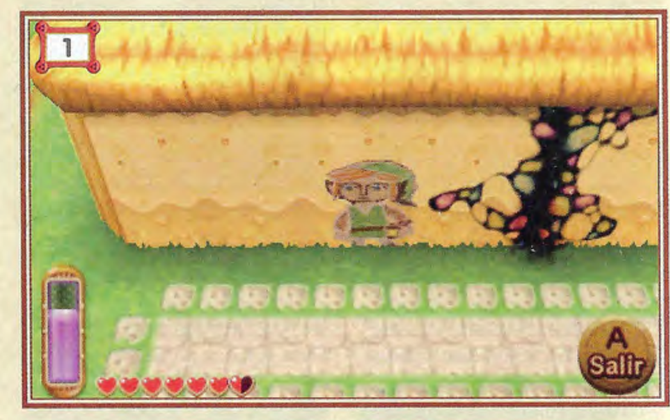
Lo primero que tienes que hacer es **fusionarte con el escudo** del tu adversario (4). Cuando se dé la vuelta, sal de nuevo y golpéale en la espalda. La segunda vez no será tan fácil. Lanzará espadazos a diestro y siniestro, pero tras cada golpe quedará expuesto: aprovecha y dispárale alguna flecha. Se protegerá con el escudo y podrás fusionarte con él. Al final, lanzará el escudo y adoptará una actitud más ofensiva.





6. Bosque de Osamentas

Nuestro siguiente destino será la zona noroeste, el **Bosque de la Osamentas** de **Lorule**. Para ir hasta allí introdúcete desde Hyrule por la grieta que hay detrás de la casa de **Sahasrahla** (1). Así llegaremos al extremo del bosque. Nosotros tomaremos el camino situado más a la derecha del bosque hasta llegar a una entrada con forma de calavera.









Templo

Dentro de la mazmorra no tendremos descanso alguno, pues una **mano gigante** nos acosará continuamente. En la sala principal hay dos accesos situados a ambos lados. La brújula la encontrarás al lado de la sala de la derecha. Si, por el contrario, entramos por el acceso situado a la izquierda verás un interruptor rojo al final del recorrido. Entra por la puerta que se acaba de abrir y procura esquivar las bolas de fuego sin caerte. Si coges la puerta del sur de la sala, saldrás fuera de la mazmorra.

Una vez fuera, si coges el camino de la derecha verás un pozo por el que debes tirarte para volver a la mazmorra. Súbete a las plataformas móviles y llegarás a un cofre con una llave dentro. En la sala contigua tienes la puerta que debes abrir. Volverás fuera de la mazmorra pero encontrarás fácilmente otro pozo al norte. Ojo, no te dejes caer por él, si no por otro agujero escondido bajo

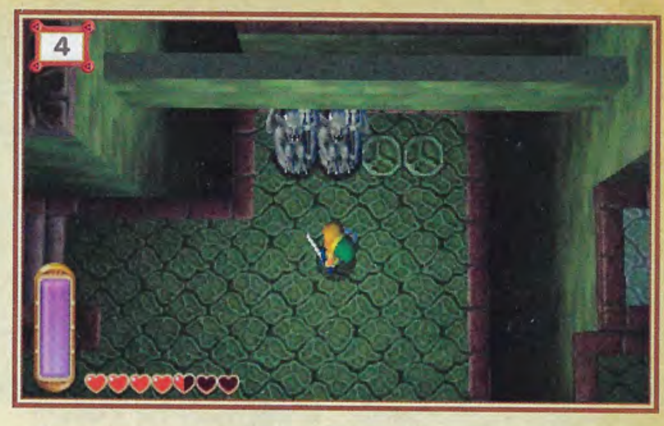
unas flores muy bonitas de color púrpura (2).

En la siguiente estancia, si no llevas **bombas** encima siembre puedes esperar a que la mano caiga sobre ti y apartarte en el último momento. Así lograrás romper la baldosa quebrada (3). En esa misma sala tienes la llave que abre la puerta para salir.

A continuación tira de la argolla y descubrirás un **pasadizo secreto**. En la siguiente sala debes presionar los dos interruptores situados a la izquierda usando las dos gárgolas que encontrarás (4). Fusiónate con el muro y usa las paredes que han aparecido como pasarela. Coge la salida de la derecha y presiona el botón rojo de la siguiente estancia.

Activarás un bloque que te lleva a la plataforma central si te fusionas con él. En la reja que hay sobre tu cabeza verás otro botón rojo, pero es imposible de alcanzar. De nuevo ayúdate de la mano gigante para que al atacarnos pulse involuntariamente el botón.

Tan pronto pulses el botón rojo de la siguiente sala, los enemigos saldrán de sus celdas, así que prepara tu espada. Para las momias de las plataformas más elevadas, haz que nuestra querida mano gigante las aplaste de nuevo con uno de sus manotazos.



Para alcanzar el cofre con la llave de la próxima habitación, ve hasta el final de la sala y fusiónate con la pared para entrar a la plataforma con forma de cubo. A continuación, elimina a las **dos momias** que encontrarás para desbloquear el camino. Sube al sótano 1 y encontrarás dos estatuas a las que les faltan los ojos.

El primero no tiene mayor misterio, pero para el segundo ojo deberás llegar hasta el final de la sala para alcanzar la salida. Saldrás de la mazmorra y de nuevo tendrás que encontrar un agujero por el que arrojarte. El problema es que ahora encontrarás hasta cuatro distintos. No te preocupes, el que debes tomar es el que está situado a la derecha del todo, escondido bajo un **puñado de flores púrpura**. Una vez que devuelvas el segundo ojo a su estatua (5), tendrás vía libre al cofre de la **Gran Llave**.



Jefe Final

La estrategia con este enemigo es la siguiente: espera a que cierre el puño y golpee la pared (6). Deberás fusionarte con la pared en ese preciso momento (7). De este modo lograrás noquearla, y tendrás la oportunidad de golpearla. A continuación empezará a dar manotazos y destruirá algunas zonas del suelo, así que procura no caerte. Por lo demás, repite la misma operación que acabas de hacer hasta que acabes con ella.









7. Ruinas de Hielo

Nuestro próximo destino será la **Mina de Rosso**, al nordeste de **Hyrule**. Antes de nada asegúrate de pillarle el **Cetro de Fuego** a **Ravio**, pues nos será de gran ayuda en esta mazmorra. Lo primero es tomar el camino situado a la derecha de la **Torre de Hera**. Llegarás a una gruta repleta de lava con una serie de plataformas móviles que te ayudarán a sortearla (1).

Si has tomado la dirección correcta darás finalmente con una grieta que te lleva de vuelta a Lorule (2), concretamente a la **Montaña de la Muerte,** un enorme páramo cubierto de nieve.

Nuestro siguiente destino parece ser las llamadas **Ruinas de Hielo**. Ve por el sendero de la derecha hasta alcanzar una caverna de hielo. Una vez dentro, usa las placas de hielo móviles para moverte hasta llegar a una gran plataforma con una **gárgola de hielo** que nos intentará aplastar. Olvídate de ella y toma la dirección norte (3). De vuelta fuera, en la montaña, toma el camino de la derecha y llegarás fácilmente a la entrada de la mazmorra, aunque deberemos hacernos cargo primero de la estatua que bloquea el paso. Un buen momento para usar el **Cetro de Fuego** del amigo Ravio.



Mazmorra

Una vez dentro, derrite el bloque de la entrada y tira de la **lengua de la estatua central.** Cuando actives los bloques, baja hasta el sótano 2 y derrite la estalactita con la llave para hacerte con ella (4). Abre la puerta situada en el sótano 1 y avanza hasta llegar a una sala con dos estatuas como las de la entrada. Tira de la lengua de la situada a la izquierda para abrirte paso a la siguiente sala donde tienes que prender fuego a las cuatro antorchas centrales si quieres ver aparecer otra llave. Para poder cogerla deberás subirte a la cornisa de la sala contigua intentando no caerte. Por cierto, ahí también encontrarás la tan preciada brújula.

Ahora abre la puerta que se encuentra en ese mismo piso, y ve hacia la estatua que se encuentra en la esquina superior izquierda de la siguiente sala. Se abrirá un nuevo acceso por el que continuar.















Descongela el interruptor rojo del suelo y se abrirá una puerta tras la cual hallaremos un enorme hueco por el que debemos tirarnos sin miedo.

Ya en el sótano 4, sigue el único camino posible hasta alcanzar una enorme plataforma de hielo. El reto está en encender la antorcha situada entre dos bloques de hielo. Con ello activarás un bloque que te conduce a otro nivel.

Más adelante, derrite los cubos de hielo con tu cetro y descubrirás un interruptor oculto que accionará un elevador (5). En el sótano 2 encontrarás una estatua con la lengua fuera. Al activarla alcanzarás un cofre con el **Enigma del Esfuerzo** que aumentará tu barra de vigor. Créenos, lo necesitarás.

Vuelve al sótano 2 y tírate desde donde indicamos en la imagen para caer justo sobre la plataforma situada en el nivel inferior (6). Enciende la antorcha y desbloquearás el camino hasta el cofre con la **Gran Llave**.

Regresa al sótano 2 y ve por la puerta superior izquierda de la sala que contiene una fuente de hadas. Activa la estatua que encontrarás y tírate por el hueco que se acaba de abrir. Si intentas salir por alguna de las puertas de la siguiente estancia serás sorprendido por cinco enemigos que tendrás que eliminar. Sal por la puerta izquierda y acciona la estatua. Vuelve por la puerta de la derecha y prende la antorcha con la ayuda del cetro.

En la siguiente estancia tírate por el hueco que encontrarás al sur y obtendrás una llave pequeña. Ve al sótano 2 y abre la puerta que queda. Derrite el bloque de hielo y deja que el chorro de aire te impulse hacia una plataforma con una estatua. Si la accionas, abrirás un camino hacia el sótano 4 y jefe de la mazmorra.

Jefe Final

Lo primero que hará será protegerse con una **densa capa de hielo** de la que debemos deshacernos con nuestro **Cetro de Fuego** para poder atestarle varios espadazos (7). Repite la operación hasta acabar con él.





8. Templo de las sombras

Para el siguiente destino, te recomendamos hacerte con las **Bombas** de **Ravio**. Ahora ve al lugar en que se situaba el **Templo del Este** e introdúcete en la grieta de la columna que ves en la imagen (1) y una vez que llegues a **Lorule**, dirígete al laberinto que serpentea frente al **Templo de las Sombras**. Toma el acceso del muro sur del mapa y una vez dentro tendrás que burlar a decenas de guardianes si quieres alcanzar el templo. No te desesperes, tan sólo fúndete con las paredes para pasar inadvertido (2).





 Mazmorra

Pon una bomba junto al interruptor que verás a la izquierda de la primera estancia para activar la plataforma. Usa el **Cetro de Fuego** para quemar los tablones que obstruyen la grieta de la derecha y así dejen pasar la luz. En la siguiente sala ve hacia la esquina noroeste y presiona el interruptor rojo para dejar caer una llave sobre una plataforma. También puedes dejar una **bomba** sobre el bloque con grietas sobre el que incide la luz; más adelante podrás aprovecharlo (3). Ahora solo tienes que fundirte con la pared para alcanzar la **llave pequeña**.



Lo cierto es que esta mazmorra nos recuerda al **Templo del Este**, así que más o menos deberías conocer la distribución de las salas. Si quieres hacerte con la brújula ve a la sala izquierda de la sala principal y lanza una **bomba** a cada uno de los interruptores que se encuentran a distinta altura. Luego ve a la sala derecha desde la habitación principal y elimina a los enemigos para desbloquear un nuevo acceso. En la siguiente estancia deja una **bomba** sobre la esquina superior derecha y tírate por el agujero que acabas de descubrir (4).

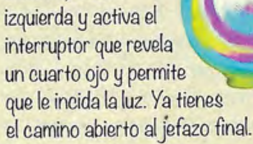
Otra llave pequeña te espera al descubierto al norte del sinuoso camino que discurre entre sombras. También puedes romper otro de los bloques agrietados que hay en la sala principal de la planta baja, tirarte por el hueco y conseguir una segunda llave pequeña. Y aun más, si te diriges a la sala oeste del sótano 1 y te fundes con las paredes invisibles podrás alcanzar un interruptor rojo en la esquina superior izquierda. Al activarlo, hace aparecer un cofre con una tercera llave pequeña (5), lo que desde luego no está nada mal.

Sube a la 1ª planta y coloca una bomba junto al interruptor del medio. Rápidamente sitúate a uno de los dos lados de la pared y espera a que te arrastren al otro lado tan pronto se accione el interruptor. En cualquiera

de las dos estancias a ambos lados del primer piso, tendrás que lanzar una **bomba** al interruptor que se encuentra en lo alto antes de que se acabe el suelo. En la siguiente estancia destruye los tablones que obstruyen el paso de la luz de dos grietas (una a la derecha y la otra a la izquierda) con la ayuda de las **bombas**. Enseguida verás por qué.

Vuelve al sótano 1 y dirígete al sur. Verás dos puertas cerradas a ambos lados de la sala. Ve primero a la izquierda y con la ayuda de las bombas, nuevamente acciona los tres interruptores de la sala para descubrir el **cofre con la Gran Llave** (6).

Ahora ve a la puerta de la derecha y derrota a los enemigos para subir al nivel superior. De nuevo en la sala anterior, ve a la izquierda y activa el interruptor que revela un cuarto ojo y permite que le incida la luz. Ya tienes el camino abierto al jefazo final.



Jefe Final

Usa las bombas para que al pasar sobre ellas se **resquebraje la coraza** (7). Si te ves en apuros, fúndete con la pared para evitar sus golpes. Su único ataque consiste en arrojar proyectiles que evitarás fácilmente con el escudo (8). Llegará un punto en el que la armadura se rompe por completo y te embestirá en la oscuridad. Enciende de nuevo las antorchas de la sala y atácale sin compasión (9)













9. Ruinas del Pantano

Como ya hemos hecho antes, lo primero es conseguir un objeto clave para superar la mazmorra. En esta ocasión recurriremos al **Gancho** que nos será muy útil en las **Ruinas del Pantano**, nuestra siguiente misión.

En **Lorule**, ve al sur de **Pueblo de los Bandidos**, y cómprale por 200 rupias al vendedor de la tienda de flores su maravillosa oferta (1): uso ilimitado de las flores bomba. Coge una y ve al sur de **Lorule** para reventar la gran piedra que obstruye el paso hacia la mazmorra (2).



Mazmorra

Una vez dentro usa el **gancho** para tirar de la argolla y así subir el nivel del agua. Acto seguido baja al sótano 1 y coge la **llave pequeña** con el **gancho**. Métete en la sala contigua a ésta y usa la llave para abrir la puerta. También puedes hacerte con la brújula de paso.

En la siguiente sala, acciona con el **gancho** (o arco) la bola de la izquierda para **desviar el chorro de agua**. Ahora que has despejado el camino. Usa de nuevo el gancho para accionar un segundo interruptor a la derecha de la estancia. Activarás otro chorro de agua que te arrastrará al otro extremo de la habitación y al tercer interruptor que debes activar (3)

Sube a la planta baja y elimina a la **medusa eléctrica** que encontrarás, aunque esta vez es más grande de lo habitual. Métete por la puerta de la derecha y pon una bomba sobre la baldosa agrietada. Si te tiras por el hueco llegarás hasta la **segunda llave pequeña**. Con ella en tu poder, abre la puerta que tienes más a mano, es decir, la de suroeste de la sala. A continuación verás una especie de polea gigante que podrás mover con tu gancho. Si tiras del brazo izquierdo (4), lograrás bajar el nivel del agua y así podrás pasar por la puerta que tienes justo enfrente. Sigue nadando y conseguirás las **Ropas Azules** que reducen el daño que recibas a la mitad. Ahora sal por la puerta de la esquina inferior izquierda.

Súbete a la plataforma central y tira de la argolla izquierda con la ayuda del gancho, con cuidado de que no te dañe el rayo del enemigo. Sube a la planta baja y antes de nada pulsa el botón rojo para abrir la puerta de la derecha. Para llegar hasta ella usa el **gancho**















para empotrarte contra la pared, y fúndete con ella (5). Ve hasta la gran polea central y tira de ella por el lado derecho para subir el nivel del agua.

Cruza nadando la siguiente sala y sal por la puerta oeste para alcanzar el cofre que tiene una llave dentro. Tírate por el hueco de antes para descender al sótano 1 de nuevo y tira de la primera polea de la sala contigua al cofre que contenía las **Ropas Azules,** pero esta vez hazlo por la derecha para subir el agua del todo.

Sal por la puerta de la esquina sureste y derrota a los enemigos que veas. Sube de nuevo a la planta baja y tira de la polea de manera que puedas bajar un nivel el agua de la mazmorra. Ahora pulsa el botón rojo y sube de nuevo el agua con la ayuda de una segunda polea que verás justo al lado. La idea es que una vez actives el botón rojo se abra la puerta que necesitas, pero ésta sólo será accesible si haces que el nivel del agua llegue hasta el máximo posible.

En la sala previa al jefe, tienes que pulsar un **botón rojo oculto entre seis calaveras** que hará aparecer una gran plataforma en mitad de la sala. Ahora tan sólo tira de la polea para bajar el agua un nivel y coger la **Gran Llave**.

Jefe Final

Al principio, nuestro enemigo se cubrirá con **varios ojos que le servirán de escudo**. Deshazte de ellos uno por uno usando el gancho (6). Cuando hayas eliminado su única defensa, empezará a lanzar rayos explosivos (7). Lo mejor que puedes hacer es fundirte con la pared y esperar a que decida cambiar de ataque. También intentará aplastarte, por lo que no debes parar de moverte ni un solo segundo.





10. Isla de la Tortuga

Antes de seguir con tu aventura, no dudes en hacerte con el **Cetro de Hielo**. A continuación dirígete a la zona sureste de **Hyrule**, donde la **Casa de los Vientos,** y busca una grieta situada en el punto más al sur del lugar, fundiéndote con la pared. Una vez en **Lorule**, verás a una tortuga varada en la orilla. Tírala al agua y ve con su madre, quien te dirá que le faltan dos más de sus crías. Las otras dos las encontrarás si nadas en dirección noroeste. A una la localizarás rodeada de enemigos; y a la otra pegada junto a la pared, por lo que tendrás de fundirte con el muro y ponerte detrás de ella para empujarla de vuelta al agua (1).





Mazmorra

Muy agradecida, la madre tortuga nos ayudará a alcanzar la mazmorra que viene a continuación. Pero para poder pasar, primero has de petrificar el géiser de lava con el **Cetro de Hielo** para que se forme una especie de pilar con el que poder fundirte (2).

Para conseguir avanzar en este templo necesitarás hacer uso del **Cetro de Hielo** con el que formar pequeñas plataformas sobre la superficie de lava sobre las que caminar. Cuando llegues a la sala central de la mazmorra, congela la parte del centro del balancín para que se queda parado en la posición que desees. Debes llegar hasta la parte nordeste de la sala para alcanzar una plataforma que contiene la **primera llave**. Para ello tendrás que fundirte con el muro, por supuesto.

También puedes conseguir la brújula si accionas los cuatro interruptores de la plataforma central.

Una segunda llave te espera si te diriges a la una plataforma situada en la parte suroeste de la misma habitación y presionas un botón rojo que verás bajo varios restos de monstruo (3). Abrirás la puerta situada justo bajo tus pies, tras la que te espera un balancín para llegar a la plataforma superior, pero no te metas por ese teletransportador si no por el que está situado en la plataforma intermedia, pues esa es la que nos conduce a nuestra preciada llave.

Vuelve a la sala principal y presiona otro botón rojo en el norte de la sala









para abrir otra puerta situada en el mismo punto. Tras cruzarla deberemos enfrentarnos a tres fantasmas (dos de fuego y uno de hielo) con el respectivo cetro para cada uno. Tras la batalla podremos bajar al sótano 1.

Nada más bajar dirígete a la sala principal y una vez allí olvídate de los fantasmas que te acosan y cruza la puerta de la derecha. Una llave te espera tras un **cíclope** que te lanza un **rayo mortífero**. Fúndete con la pared para evitar el rayo y si quieres pasar a la plataforma donde está la llave, congela el chorro de lava y fúndete con él para cruzar.

De vuelta a la sala principal, debes realizar la siguiente secuencia: presiona el interruptor situado al norte, ve hasta el muro oeste, fúndete con él hasta alcanzar la plataforma con una puerta cerrada y coge la **Gran Llave** que hay tras ella.

Antes de seguir , fíjate que si derrotas a todos los fantasmas de la sala desbloquearás 4 plataformas con una gran cofre. Dentro de él se encuentra el **Escudo Hyliano** (4).

A continuación, abre la puerta de la esquina suroeste y pulsa el botón rojo para activar una pasarela que te permite alcanzar la plataforma sureste de la sala principal. Abre la puerta que se encuentra allí y pulsa el botón rojo que verás enseguida. De vuelta a la sala anterior, atraviesa la puerta sur de la sala ahora que puedes, gracias a la pasarela que has activado.

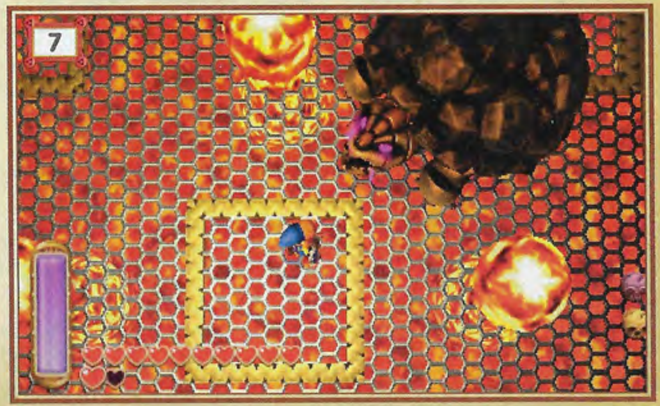
Activa el interruptor con la ayuda de tu cetro y accionarás dos plataformas elevadoras que te permiten llegar hasta el jefe (5).



Jefe Final

Al principio nuestro enemigo deambulará por el lago de magma y se asomará por uno de los cinco huecos. Tírale una **piedra de hielo** justo en el agujero del caparazón (6). De vez en cuando te tocará esquivar sus ataques que consistirán básicamente en un gran chorro de lava.

Tras varios aciertos, pasará a la ofensiva y tendrás que golpear su cabezota según asome (7). Con unos cuantos golpes más será suficiente para acabar con él.





11. Templo del Desierto

Como viene siendo costumbre, lo primero es equiparse con el ítem correspondiente. En esta ocasión recurriremos al **Báculo de las Arenas** disponible en la tienda de **Ravio**. Con él nos dirigiremos al suroeste de **Hyrule** para encontrar una grieta que nos conduzca a **Lorule**. Fíjate en la imagen pues es exactamente esa grieta por la que tienes que entrar esta vez **(1)**.

Ya en **Lorule**, debemos ir por el camino de la izquierda, en dirección al pantano, para encontrar otra grieta que nos lleve de vuelta a **Hyrule**. De este modo habremos accedido al impenetrable **desierto**. Ve dirección noreste y sube unas escaleras. Cuando estés situado al borde de un precipicio, usa el Báculo para que aparezca una serie de pilares de arena que usaremos a modo de pasarela.

Llegaremos de nuevo a otro grieta por la que debes meterte. En **Lorule** otra vez, toma el camino dirección suroeste y sal por la grieta para llegar por fin a **Hyrule** y a las puertas del **Templo del Desierto**.



Mazmorra

Nada más entrar, crea un pasadizo de arena para cruzar la sala sin pestañear. Recuerda que también puedes fundirte con las columnas de arena a placer. Sal por la derecha de la sala contigua y pulsa los cuatro interruptores que encontrarás para









desbloquear el camino que va directo hacia el sur **(2)**.

Sigue avanzando obviando a los cíclopes (puedes sortear los rayos formando varias columnas de arena) y llegarás a una sala nueva con **tres gárgolas** en su interior. Deberás usarlas para mantener pulsados sendos interruptores que desbloquearán la siguiente puerta. Usa el báculo para elevarlas gracias a los pilares de arena **(3)**.

Pulsa el botón rojo para descubrir unas escaleras y usa el báculo para atravesar la sala. En la sala contigua deberás enfrentarte a un enemigo que oculta su cuerpo en la arena. Usa el báculo para sorprenderle y atácale sin remisión. Sal por la puerta que se acaba de desbloquear (deja el cofre de momento) y cruza la siguiente sala.

Ahora tira de la argolla junto al cofre con la brújula, y un río de arena empezará a correr a lo largo de una canaleta que inundará de arena la sala anterior. Entonces podrás coger la **llave del cofre** que antes no podías alcanzar. Sal entonces por la puerta de la derecha y tira de la argolla que verás al norte.

De nuevo la estancia se llenará de arena. Ahora crúzala usando el báculo para alcanzar la plataforma con un botón rojo. Desbloquearás el acceso a un cofre con los **Guantes del Titán**. Gracias a ellos podrás levantar piedras grandes.

Vuelve a la sala donde te enfrentaste al enemigo escondido en la arena y coge la llave que te aguarda dentro del cofre, ya que ahora podrás levantar la piedras que lo rodean. Ahora sal por la puerta de la izquierda y abandonarás el templo. Coge la puerta situada al norte y volverás dentro, pero en el primer piso.

Defiéndete de las baldosas voladoras y elimina a los gusanos que aparecerán a continuación. Cruza la sala usando el puente que se acaba de desbloquear y sal por la puerta de la derecha de la sala. Llegarás a una estancia en al que debemos resolver un intrincado puzle. Lo primero será coger la gárgola y apartarla de la trayectoria de las flechas (4). A continuación colócate sobre las plataformas que se elevan a voluntad del interruptor circular. Así podrás alcanzar el **cofre con otra llave**.

Dirígete al norte de la lª planta y despeja el camino de bloques con la ayuda de tus bombas o de las piedras rodantes de la sala. Coge la gran piedra y tírala por ahí. La idea de este puzle es que a medida que la piedra avanza al norte de la sala, tú vayas creando pilares de arena para completar el camino hasta destruir el bloque que obstruye un canal de arena (5). Vuelve a la estancia anterior y recoge **la Gran Llave**.

Cruza el templo en dirección oeste, y cuando llegues a una sala con dos cíclopes rodeados de tres interruptores, usa el báculo para elevarlos y que accionen con su rayo los interruptores (6). Si abres la puerta del sur, deberás eliminar a los enemigos para descubrir un **cofre con otra llave.**

Repite la operación con el otro cíclope, pero una vez que ascienda, sitúate sobre la **plataforma azul** y cuando estés en el punto más elevado fúndete con la pared y sube otro piso.

Ya en el 2° piso cruza la puerta del sur y atraviesa la habitación contigua para alcanzar otra llave. Vuelve a la habitación anterior y abre la puerta. Si no tuvieras bombas, puedes utilizar a los enemigos de la sala para romper los bloques que obstruyen el camino. Haz gala de tu destreza con el báculo para elevar las bombas y despejar el camino de los bloques más elevados y así limpiarás la trayectoria de la flecha para que active el interruptor del otro extremo de la sala. Al final podrás usar las plataformas elevadoras (7).

De nuevo en la sala anterior, tira de la argolla y se inundará todo de arena. Ahora ya tienes el camino libre para enfrentarte al jefazo.



Jefe Final

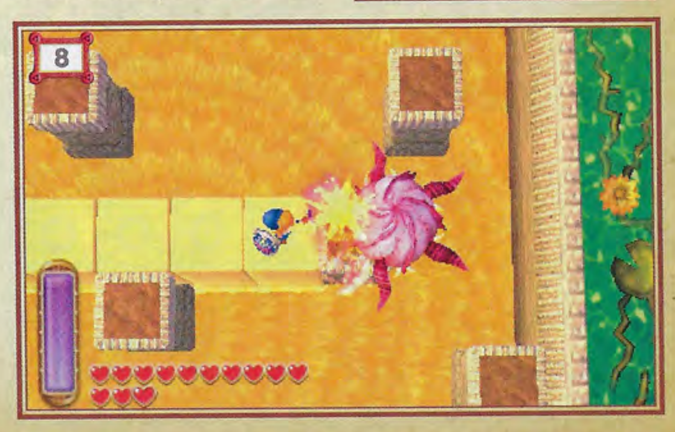
Fuera del templo verás una grieta justo al lado de la salida que nos llevará de vuelta a **Lorule.**

El enemigo se situará en los diferentes pilares repartidos por el escenario, así que deberás **usar el báculo** para alcanzarlo y darle una buena tanda de espadazos (8). En cuanto a su estrategia, la verdad es que no hay mucho que contar: te va a lanzar esporas y de vez en cuando soltará un tremendo rayo que debemos esquivar.









12. Palacio de Lorule

Mazmorra

Entra en el palacio y sube hasta la 2ª planta. Empuja una de las gárgolas para dejarte caer en la plataforma del primer piso. Coge la llave y regresa a la 2ª planta donde debes abrir la puerta de la izquierda hasta el siguiente piso.





Una vez subas, además de la brújula, puedes conseguir las **Ropas Rojas** si te sitúas sobre la rampa invisible al sur del cofre con la brújula.

Sala de las bombas

Entra por la puerta izquierda de la 2ª planta. El reto consiste en llevar a cuestas la **Flor Bomba** de la sala hasta una gran pedrusco que bloquea el cofre con la llave que necesitamos.

Sala de la lava

Ve por la puerta de la derecha de la 2ª planta. Comprobarás que si te acercas al borde de la plataforma aparecen plataformas que cruzan la sala. Aprovéchalo para conducir las bolas de pinchos y despejar el camino.

Sala de la Lámpara

La puerta situada a la izquierda en la 3ª planta, te lleva a una sala cuyo camino estará oculto a menos que apagues las antorchas. El problema es que para desbloquear el camino necesitarás que estén encendidas, así que será mejor que memorices el camino cuando no lo veas.

Sala del gancho

Ahora debemos conseguir **dos ojos** para colocar sobre las dos estatuas centrales. Al norte de la sala tendrás que pulsar a la vez los tres interruptores. Para el ojo situado al oeste, espera a que la mano destroce la baldosa y usa el **Báculo de hielo** para volver a la plataforma central.





Jefe Final

El primer enfrentamiento es simple. Tan sólo asesta varios golpes a **Yuga** con la espada hasta que caiga rendido. Eso sí, ten cuidado con su tridente.

En el segundo asalto te lanzará bolas de energía que debes devolver con la ayuda de tu espada como si de un partido de tenis se tratara. Tras devolverle el golpe, lánzale una **Flecha de Luz,** que bloqueará. Entonces lánzale otra flecha por la espalda (1).

Al tercer asalto, debes quedarte frente a él y mientras está distraído observándote, lanza una flecha en dirección opuesta para clavársela en su espalda (2).



Mejora tu espada

Una vez tengas acceso al submundo de Lorule tanto el maestro herrero de Hyrule como su contraparte en Lorule se ofrecerán a mejorarte la espada maestra a cambio de **dos minerales maestros** cada uno. Creednos, merecerá la pena **(1)**.

Cementerio de Lorule

Con los Guantes de Titán en tus manos, levanta la gran roca situada en la esquina superior derecha del cementerio **(2)**. Una vez dentro de la mazmorra ve a la segunda sala y coge la llave de la parte superior. Desbloquea la puerta y llegarás al cofre donde aguarda un mineral maestro.

Cueva de los bandidos

En el sótano de la mazmorra, ve a la esquina suroeste, sitúate sobre uno de los botones y haz que la ladrona haga lo mismo en el otro interruptor. Desbloquearás de este modo un cofre oculto con uno de los minerales maestros.

Bosques de osamentas

En la parte en la que recolectas los dos ojos que le faltan a las estatuas hallarás otro mineral maestro en la plataforma superior en la parte sur de la sala si te fundes con la pared.

Templo de las sombras

En el centro de la segunda planta, al norte de donde se encuentran las ventanas tapiadas con maderos, hay otro cofre con un mineral maestro. Pon una bomba en el interruptor más al sur de la sala y corre a subirte a la plataforma mientras golpeas el interruptor que hará que se eleve. Tiene que darte tiempo suficiente para que puedas llegar arriba y colarte por la pared que se abre **(3)**.

Botellas Vacías

1. En Villa Kakariko un vendedor nos la ofrece a cambio de 100 rupias, aprovéchate de la ganga.
2. Sube río arriba desde el Lago Hylia hasta el puente situado a la derecha de la casa de Link y habla con el hombre amante de los pájaros.
3. Ve a la casa de Link pero en Lorule y pon una bomba en la parte trasera.
4. Al este del Lago Hylia encontrarás una botella con un mensaje. Ve al bar lácteo en Kakariko y llénala de leche. Por último, dirígete a la Mina de Rosso y una vez llegues a la plataforma central ve por el lado sur para salir de la montaña y darle la leche a un alpinista **(4)**.
5. Destruye la gran roca junto a la tienda de flores bomba y dona 3000 rupias a la fuente del hada para que te obsequie con una flamante botella vacía **(5)**.











Piezas de Corazón

A continuación os desvelamos el paradero de las 28 piezas de corazón repartidas por todo el reino de Hyrule.

Hyrule

1. Tírate por el pozo situado al noroeste de Kakariko (1).
2. Completa el minijuego de los Cuccos de Kakariko.
3. Dentro de la mini-mazmorra del cementerio, en la esquina noreste de la segunda sala.
4. Tras la fragua. Fúndete con la pared de la casa para alcanzarla.
5. Levanta la gran roca frente a la fragua para entrar en la cueva.
6. En los Bosques Perdidos, al sur de un leño quebrado gigante (2).
7. Al este del Castillo de Hyrule, rodeado de 4 piedras.
8. Tras la catarata al sur del Dominio Zora (3).
9. Completa el minijuego de Rupias a Mansalva.
10. A la izquierda de la Torre de Hera, tras una abertura en la montaña (4).
11. Al sur de tu casa, pon una bomba entre dos pilares (5) y entra en la cueva.
12. Al sur del Palacio del Este, pon una bomba en un montículo de piedras.
13. Al sur del Palacio del Este hay otra pieza rodeada de troncos.
14. En la Mina de Rosso, ve al oeste de la plataforma central (6).
15. Completa el minijuego Carrera Vertiginosa por 2ª vez en menos de 65 segundos.













Lorule

16. Cruza la grieta del solar central del Pueblo de los bandidos y aparecerás dentro de una casa en Hyrule (7).
17. Detrás de la casa que se corresponde con la de Sahasrahlas en Lorule.
18. Sobre el tejado de la casa que se corresponde con la de Rosso, solo que en Lorule. Usa los cuccos para llegar hasta él (8).
19. Supera el concurso de cofres del tesoro. Uno de ellos contiene la pieza.
20. Gana el concurso de rupias a mansalva con al menos 150 rupias y menos de tres segundos de diferencia.
21. Supera el minijuego en el octoestadio consiguiendo al menos 100 puntos.
22. Cruza la fisura al norte del cementerio de Lorule para volver a Hyrule.
23. Mientras cruzas el laberinto (9).
24. Vuela por los aires la gran roca al este de las Ruinas del Pantano con la ayuda de una flor bomba.
25. En la caverna de hielo, ve al oeste de la plataforma con una gárgola de hielo y luego al norte, haciendo uso del Báculo del tornado para saltar entre las plataformas móviles (10).
26. Supera el minijuego de la Fortaleza interminable.
27. Desde la sala principal de la Isla de la Tortuga, cruza la puerta suroeste y toma el teletransportador para ir a una sala llena de lava que debes atravesar con el Báculo de hielo (11).
28. Ve al norte del desierto de Hyrule y atraviesa la fisura tapada por las rocas (12).



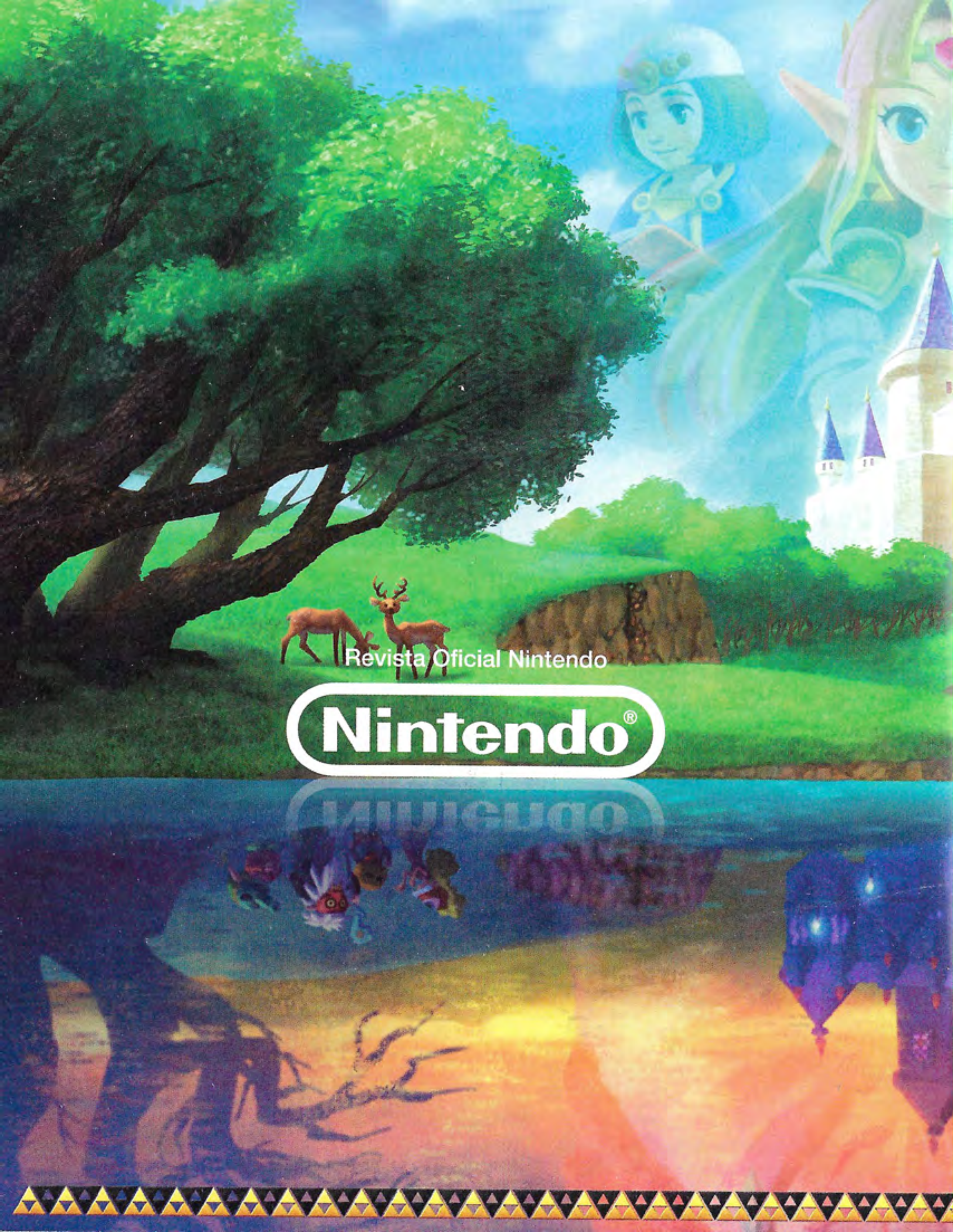












Revista Oficial Nintendo
Nintendo®